





## Fan-Legende

Phönix aus der Asche

# B<sub>2</sub>

B2

... König Thorald und Fürst Hallgard erkannten schnell, dass der Baum der Lieder und die Zwergenmine als erste Orte von der Übermacht der Kreaturen eingenommen werden würden. Sie mussten unverzüglich an beide Orte um die Einwohner zu retten. Doch dies war ein gefährliches Unterfangen, da sie den Horden der Kreaturen entgegen liefen. Beide waren noch nicht wieder kampffähig und bedürften daher der Hilfe der Helden.

König Thorald muss zum Baum der Lieder (Feld 57) und Fürst Hallgard zu der Mine (Feld 71) eskortiert werden. Beide können **nicht** wie üblich (1 Stunde für 4 Felder) bewegt werden, sondern werden wie Bauernplättchen mit der eigenen Figur mitgeführt. Sie können auch im Vorbeigehen aufgenommen oder stehen gelassen werden. Sobald sich eine Kreatur auf dem gleichen Feld wie König Thorald oder Fürst Hallgard befindet, ist derjenige geschlagen und die Legende sofort verloren. Beide können im Kampf **nicht** eingesetzt werden.

**Wichtig:** Ein Held kann immer nur **einen** Anführer mit sich führen.

**Hinweis:** Auf der Burg (Feld 0) sind beide Anführer sicher. Eine Kreatur die die Burg betritt wird sofort auf einen freien goldenen Schild gestellt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte B3. →





## Fan-Legende

Phönix aus der Asche

# B<sub>3</sub>

B3

### Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht hat und ...

... die Burg verteidigt wurde und ...

... König Thorald zum Baum der Lieder (Feld 57) und ...

... Fürst Hallgard zur Zwergenmine (Feld 71) gebracht wurden.

→ Lest die Legendenkarte „Rückkehr des Königs“ vor, sobald sich König Thorald auf dem Baum der Lieder (Feld 57) befindet.

→ Lest die Legendenkarte „Der Fürst vor den Trümmern“ vor, sobald sich Fürst Hallgard auf der Zwergenmine (Feld 71) befindet.

# ANDOR



## ANDOR

### Fan-Legende

#### Phönix aus der Asche



Der scheinbar aus Wut und Rache entstandene Angriff erwies sich als geplanter und strukturierter als zunächst gedacht. Während die Helden versuchten den Anführern die Wege zu bereiten, wurden sie zusehends von Kreaturen eingekesselt.

- Stellt Gors auf die Felder 27 und 49.
- Stellt Trolle auf die Felder 26 und 50.

Zudem starteten die Kreaturen nun auch taktische Manöver um den Plänen der verbündeten Völker Andors entgegen zu wirken. Sie zerstörten die Holzbrücke am südlichen Rand des Waldes und schnitten damit die Verbindung zwischen dem Volk des Baumes der Lieder und den Schildzwergen ab.

Die Holzbrücke wird mit einem roten X abgedeckt und ist nicht mehr begehbar. Die Felder 46 und 47 sind jetzt nicht mehr benachbart. Eine Kreatur auf Feld 47 bleibt bei Sonnenaufgang einfach stehen.

Die Helden ahnten, dass hinter dem Angriff mehr steckte als sie zunächst vermuteten. Es galt nun schnell zu handeln, um auf das bevorstehende größere Unheil vorbereitet zu sein...

D



## ANDOR

### Fan-Legende

#### Legendentitel



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn ...  
 ... die Burg verteidigt wurde und ...  
 ... die Pergamente vom Baum der Lieder und von der Zwergenmine zur Burg (Feld 0) gebracht wurden und ...  
 ... Edelsteine im Wert von mindestens 10 auf der Burg liegen und ...  
 ... Schagrat besiegt wurde.  
 Obwohl die Bewahrer des Baumes der Lieder und auch die Schildzwerg durch Schagrats List viele Opfer bringen mussten, konnte mit vereinten Kräften der Versuch zum Neuaufbau von Taroks Armee im Keim erstickt werden. Schagrat war bezwungen und seine dunklen Machenschaften damit unterbunden. Doch auch wenn die Andori an diesem Zeitpunkt etwas glückseligere Zeiten erlebten, blieb Schagrat nicht der Letzte der versuchte das Chaos, das seit Taroks Tod unter den Kreaturen herrschte, zum eigenen Aufstieg zu nutzen.

Tipps: • Versucht König Thorald zum Baum der Lieder zu bringen, bevor die Horden einbrechen. So spart ihr Zeit und könnt Thoralds Stützpunkte bereits früher im Kampf erneuern.  
 • Befreit den Bauer und erlangt das Gift. Beide sind wertvolle Unterstützung.

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn ...  
 ... die Burg nicht verteidigt wurde und/oder ...  
 ... die Pergamente vom Baum der Lieder und/oder von der Zwergenmine nicht zur Burg (Feld 0) gebracht wurden und/oder ...  
 ... keine Edelsteine im Wert von mindestens 10 auf der Burg liegen und/oder ...  
 ... Schagrat nicht besiegt wurde.  
 Schagrats Plan war aufgegangen. Er überlistete die Völker Andors und wurde somit nicht nur zum obersten Befehlshaber über Taroks Armee, sondern über ganz Andor. Die einst freien Völker lebten fortan unter seiner Knechtschaft und dunkle Zeiten standen den Andori bevor.

N





Als König Thorald den Baum der Lieder betrat, waren die Bewohner bereits vom Kampf gezeichnet. Melkart der Bewahrer eilte zu ihm: „Noch konnten wir die Horden abwehren, es sind jedoch weitere Kreaturen im Anmarsch. Der Baum der Lieder wird eingenommen werden. Alles was wir noch tun können ist es, euch Zeit zu verschaffen. Bitte, rettet unsere wertvollen Schriften und Edelsteine. Zieht euch zurück zur Burg und bereitet euch auf die Horde der Kreaturen vor.“ Eben wollte Melkart über ein neues Unheil berichten, von dem seine Späher erfahren hatten, da erschütterte der Anmarsch weiterer Kreaturen den Baum der Lieder. Melkart drängte den Helden und König Thorald hinaus: „Schnell! Geht zur Schmiede und nehmt euch was ihr braucht. Los!“

Der Held der den Baum der Lieder betreten hat, legt nun das Pergament (immer noch verdeckt!) auf eines der dafür vorgesehenen Ablagefelder der Heldentafel ab. Die Edelsteine werden offen auf den für das Gold vorgesehenen Bereich gelegt. Das Pergament und die Edelsteine können jederzeit abgelegt und wieder aufgenommen werden. Betritt jedoch eine Kreatur ein Feld auf dem sich das Pergament befindet, kommt dieses aus dem Spiel und die Legende ist sofort verloren. Betritt oder passiert ein Held, der das Pergament trägt, ein Feld auf dem sich eine Kreatur befindet ist das Pergament und damit die Legende sofort verloren. Ein Held der Edelsteine bei sich ... **Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Rückkehr des Königs (2)“.** →



... trägt kann Felder auf denen sich Kreaturen befinden gefahrlos betreten.

König Thorald kann ab jetzt wieder wie üblich bewegt und auch im Kampf eingesetzt werden.

Der Held der den Baum der Lieder (Feld 57) betreten hat, erhält sofort **1 Stärkepunkt**.

#### Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht hat und ...

... die Burg verteidigt wurde und ...

... das Pergament vom Baum der Lieder zur Burg (Feld 0) gebracht wurde und ...

... Edelsteine im Wert von mindestens 10 auf der Burg liegen.

**Hinweis** (falls Fürst Hallgard noch nicht zur Zwergenmine gebracht wurde): Auch von den Zwergen werdet Ihr 3 Edelsteine erhalten. Es müssen demnach nicht alle Edelsteine zur Burg gelangen. Einige können wie üblich auf Feldern abgelegt werden, um Kreaturen bei Sonnenaufgang in andere Richtungen, wie von den Pfeilen vorgegeben, zu lenken.

Edelsteine dürfen **nicht** eingesetzt werden, um Gegenstände oder Stärkepunkte beim Händler, beziehungsweise den Trank der Hexe zu erwerben.

→ **Lest die Legendenkarte „Stärke der Gemeinschaft“ vor, sobald sich beide Pergamente auf der Burg (Feld 0) befinden.**



Der Zwergenfürst fand den Eingang zu seinem geliebten Cavern von Kreaturen verwüstet vor. Die meisten seiner Anhänger waren in die Tiefen der Mine geflohen. Am Mineneingang lagen einige tote Zwerge und besiegte Kreaturen. Einer der Zwerge war noch am Leben und saß, schwer verletzt, neben einer Truhe. „Mein Fürst, wir konnten einige unserer wertvollsten Edelsteine vor den Klauen der gierigen Gors retten“, keuchte der Zwerg. Zudem stammelte er etwas von einem neuen Befehlshaber der Kreaturen, welcher den Angriff organisierte und hielt Hallgard ein bekrizteltes Pergament hin. Das Pergament musste wichtige Informationen enthalten und dürfte auf keinen Fall verloren gehen. Sichtlich mitgenommen von seinen Verlusten, führte Fürst Hallgard den Helden zur Schmiede, um sich für das Bevorstehende zu stärken.

Der Held der die Zwergenmine betreten hat, legt nun das Pergament (immer noch verdeckt !) auf eines der dafür vorgesehenen Ablagefelder der Heldentafel ab. Die Edelsteine werden offen auf den für das Gold vorgesehenen Bereich gelegt. Das Pergament und die Edelsteine können jederzeit abgelegt und wieder aufgenommen werden. Betritt jedoch eine Kreatur ein Feld auf dem sich das Pergament befindet, kommt dieses aus dem Spiel und die Legende ist sofort verloren. Betritt oder passiert ein Held, der das Pergament trägt, ein Feld auf dem sich eine Kreatur befindet ist das Pergament und damit die Legende ...

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Der Fürst vor den Trümmern (2)“.** →



... sofort verloren. Ein Held der Edelsteine bei sich trägt kann Felder auf denen sich Kreaturen befinden gefahrlos betreten.

Fürst Hallgard kann ab jetzt wieder wie üblich bewegt und auch im Kampf eingesetzt werden.

Der Held der die Zwergenmine (Feld 71) betreten hat, erhält sofort **1 Stärkepunkt**.

#### **Legendenziel:**

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht hat und ...

... die Burg verteidigt wurde und ...

... das Pergament von der Zwergenmine zur Burg (Feld 0) gebracht wurde und ...

... Edelsteine im Wert von mindestens 10 auf der Burg liegen.

**Hinweis** (falls König Thorald noch nicht zum Baum der Lieder gebracht wurde): Auch von den Bewachern werdet Ihr 3 Edelsteine erhalten. Es müssen demnach nicht alle Edelsteine zur Burg gelangen. Einige können wie üblich auf Feldern abgelegt werden, um Kreaturen bei Sonnenaufgang in andere Richtungen, wie von den Pfeilen vorgegeben, zu lenken.

Edelsteine dürfen **nicht** eingesetzt werden, um Gegenstände oder Stärkepunkte beim Händler, beziehungsweise den Trank der Hexe zu erwerben.

→ **Lest die Legendenkarte „Stärke der Gemeinschaft“ vor, sobald sich beide Pergamente auf der Burg (Feld 0) befinden.**





Stärke der Gemeinschaft (1)

*Als die Horden auf den Ebenen Andors unaufhaltsam weiter hervorstürmten kehrten die Helden von ihren Eskorten zu den Verbündeten des Königs zurück. Auf der Burg legten sie die erhaltenen Güter zusammen. Sie entschlüsselten die Notizen der Bewahrer und der Zwerge und stießen auf den Namen „Schagrat“. Es war ein gewitzter Troll der die zerstreuten Kreaturen nach Taroks Tod wiedervereinigte und nun versuchte sich mit List, anstatt mit Zorn und Unterdrückung, die Landen Andors zu Eigen zu machen. Doch dank aller Beiträge der Verbündeten, waren die Helden nun Schagrat einen Schritt voraus. Die Pergamente offenbarten nicht nur seinen Namen und seine Pläne, sondern auch seinen derzeitigen Aufenthaltsort.*

Deckt nun beide Pergamente auf und addiert die darauf abgebildeten Zahlen. Die Summe ergibt Schagrats Aufenthaltsort. Zum Beispiel: 11 und 14. Schagrats Aufenthaltsort = 25. Stellt einen Troll auf dieses Feld und markiert ihn mit einem Sternchen. Sollte bereits eine Kreatur auf diesem Feld stehen, kommt diese aus dem Spiel. Schagrat bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Eine Kreatur die auf sein Feld ziehen sollte, wird einfach ein Feld entlang des Pfeils weiter gerückt. Schagrat muss besiegt werden ...

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte "Stärke der Gemeinschaft (2)". →**



Stärke der Gemeinschaft (2)

... Er hat **20 Willenspunkte** und folgende **Stärkepunkte: bei 2 Helden = 20, bei 3 Helden = 30, bei 4 Helden = 40**. Er benutzt im Kampf immer 2 schwarze Würfel. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Sobald Schagrat besiegt wurde, wird der Erzähler auf den Buchstaben „N“ der Legendenleiste vorgesetzt.

#### Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht hat und ...  
 ... die Burg verteidigt wurde und ...  
 ... die Pergamente vom Baum der Lieder und von der Zwerge mine zur Burg (Feld 0) gebracht wurden und ...  
 ... Edelsteine im Wert von mindestens 10 auf der Burg liegen und ...  
 ... Schagrat besiegt wurde.